

Préface

Par Alain Boillat^{*}

^{*} Professeur à l'Université de Lausanne, directeur de la collection.

Il peut sembler de prime abord surprenant qu'une collection d'études cinématographiques accueille un volume spécifiquement consacré aux jeux vidéo. Toutefois, la recherche menée par Selim Krichane dans le cadre d'une thèse de doctorat réalisée à la Section d'histoire et esthétique du cinéma de l'Université de Lausanne rencontre en tous points les visées de la collection « Emprise de vue », qui entend corréler, dans une perspective à la fois théorique et historique, une réflexion sur les technologies médiatiques contemporaines et les représentations du cinéma – fût-ce, comme ici, hors le cinéma proprement dit, où pourtant ce dernier, littéralement, s'y voit rejoué, et où les concepts élaborés pour l'étudier sont repensés à l'aune des implications du passage d'une machine à l'autre (l'appareil de prise de vues d'une part, la machine de calcul informatique de l'autre). Certes, aucune *prise de vues réelles* ne jalonne la genèse de la grande majorité des productions étudiées ici (si ce n'est dans le cas de jeux qualifiés significativement de « films interactifs »); cependant, étant donné l'interactivité constitutive d'un médium qui permet à l'utilisateur d'être en *prise réelle sur l'action visualisée*, l'« emprise » fonctionne à plein, ainsi qu'en témoigne la prégnance du paradigme de l'immersion dans les discours sur les jeux vidéo, d'autant plus de nos jours avec l'essor des dispositifs de réalité augmentée ou virtuelle, ainsi qu'avec la propension des studios à produire des jeux qui proposent un monde à parcourir et à découvrir, invitant l'utilisateur à agir sur cet univers par l'intermédiaire d'un périphérique de contrôle qui actionne à l'écran un avatar, lui-même construit comme un personnage au sein d'une fiction. Ce que Krichane démontre avec force, c'est que le terme « vue », lui aussi, est central dans l'expérience du joueur. Être un consommateur de productions vidéoludiques, c'est également, nous dit l'auteur, « jouer à voir » en activant la mobilité du point de vue sur l'espace interne du jeu, autrement dit en se prêtant à ce qu'il nomme une « vision actée ».

En effet, comme vous le découvrirez au fil d'une argumentation serrée, étayée par de nombreux exemples (voir l'index en fin d'ouvrage), la perception visuelle, bien que subordonnée à l'activité ludique, ne relève pas, selon l'auteur, d'un processus annexe. Une telle réhabilitation du « voir », qui

postule une activité du joueur caractérisée par un clivage entre jouer et voir (dans lequel s'imbrique une autre posture clivée, propre à la consommation de fictions et régie par la « suspension consentie de l'incrédulité »), constitue une position personnelle aux implications novatrices dans le champ des *game studies*, où l'occultation fréquente de cette question procède d'une volonté réductrice de s'en tenir à ce qui relèverait de la seule « spécificité » ludologique. À l'instar du terme « *replay* » utilisé par plusieurs types de jeux, à commencer par les simulateurs de vol de la fin des années 1980, pour désigner par analogie avec la fonction d'un magnétoscope une fonctionnalité consistant, en fait, à *revoir* la partie jouée en variant le point de vue sur l'espace représenté, nombreuses sont les notions, courantes dans le « paratexte » vidéoludique (c'est-à-dire dans l'ensemble des discours situés hors le jeu mais qui s'y rapportent, dans une visée commentative, promotionnelle ou autre), qui dénotent la porosité de la frontière entre le paradigme des dispositifs de vision et celui des dispositifs ludiques. Il suffit de rappeler que le terme retenu en français et en anglais, au détriment de « jeux électroniques », par exemple, comprend « vidéo », dont la signification, si l'on remonte à l'étymologie latine, est « Je vois ». En effet, que voit-on dans les jeux vidéo, sous quelles formes la représentation nous est-elle donnée à voir via une interface, dans quelle mesure ladite représentation détermine-t-elle l'activité ludique, et comment, dans l'histoire du médium, cette dimension visuelle a-t-elle été « programmée » par les concepteurs et producteurs (notamment au travers du discours promotionnel et des manuels d'utilisation) et appréhendée par les usagers ? Ces interrogations de nouveaux champs d'investigation que *La Caméra imaginaire* prospecte de manière approfondie à travers propositions théoriques, témoignages dans les revues et sources inédites. Krichane traque dans les discours les mentions de la dimension spectatorielle (ou son absence) pour en examiner et en historiciser les pré-supposés, tout en accordant une attention particulière à la manière dont l'expérience du joueur y est rendue par l'intermédiaire du langage verbal qui en constitue une forme d'objectivation.

L'une des forces de l'ouvrage réside dans le fait que l'auteur se positionne clairement par rapport aux *game studies* tout en en proposant un bilan raisonné qui repose notamment sur une discussion des commentaires de chercheurs francophones tels que Mathieu Triclot, Carl Therrien ou Alexis Blanchet. Ce faisant, Krichane apporte des outils d'analyse dont la remarquable opérativité tient à ce qu'ils ont été préalablement dégagés d'une étude des discours plutôt qu'élaborés *ex nihilo*, et que, par conséquent, ils échappent à une conception essentialisante et anhistorique du médium vidéoludique. À cet égard, la typologie présentée au chapitre 6 constitue

une véritable « boîte à outils » pour examiner les représentations visuelles dans les jeux vidéo. À notre sens, comme le joueur est également un *audio-spectateur* (il suffit de couper le son lors d'une partie pour se rendre compte de cet apport, et cela même en termes de jouabilité), il s'agirait d'adjoindre aux paramètres établis dans *La Caméra imaginaire* d'autres critères relatifs à la dimension auditive (construction du point d'écoute, diégétisation de la source sonore, types d'activation des séquences préenregistrées, interactions entre les composantes du « paysage sonore » que sont le bruitage, la musique extradiégétique et les voix, modes de synchronisation entre les mouvements à l'écran et les sons perçus, rythme et ponctuations, etc.), qui est mentionnée incidemment en fin de volume à propos de l'importance narrative de la parole¹ ; mais ce serait ouvrir là un autre chapitre pour lequel le chercheur devrait, il est vrai, prendre acte d'une asymétrie fondamentale, dans les discours sur le cinéma, entre prise de vues et enregistrement sonore, dans la mesure où la notion de « caméra » ne connaît pas à proprement parler d'équivalent pour le son, en dépit des réflexions sur les généalogies « phonographiques » du médium.

De manière plus générale, au-delà de l'intérêt que peuvent présenter les études de cas, les nombreux jeux mentionnés et les notions forgées pour les analyser, il est à noter que l'auteur revendique l'héritage des études cinématographiques dont il exploite les acquis méthodologiques et théoriques, dans le sillage de l'épistémologie des dispositifs de vision, de la sémiologie, de la narratologie et de l'historiographie notamment. En dépit de cette approche comparatiste, il évite habilement l'écueil qui consisterait à plaquer de manière forcée sur les jeux vidéo des théories venues du cinéma, à la recherche d'une « cinématographicité » (comme ont pu le faire les théoriciens d'un autre médium populaire, la bande dessinée², que Krichane mentionne en plusieurs occasions dans ses liens aux jeux vidéo par le truchement du cinéma d'animation). Bien au contraire, cet écueil est lui-même thématiqué dans *La Caméra imaginaire*, et l'auteur privilégie constamment, même s'il vise un « système », la discussion d'objets polysémiques, mouvants, décalés, en somme tout ce qui se trouve là où il y a du « jeu », pour le dire dans le sens utilisé à propos d'une imperfection d'articulation d'un mécanisme. Cette approche favorise une réflexion sensible à la malléabilité et aux variations diachroniques des concepts, ainsi qu'à la grande diversité des productions vidéoludiques en termes de facture visuelle.

L'objet du présent ouvrage, la *caméra*, s'y présente comme une porte d'entrée dans l'histoire et la théorie des jeux vidéo, à partir de laquelle l'auteur déploie avec une cohérence rare un grand nombre de problématiques qui ne manqueront pas d'intéresser tout lecteur curieux de la manière dont

les jeux vidéo se sont inscrits dans la culture visuelle des quatre dernières décennies et dont ils ont été appréhendés par la presse spécialisée ou par les acteurs d'un champ académique en voie d'institutionnalisation. La caméra, à n'en pas douter, fait office ici de synecdoque du médium cinématographique. D'ailleurs, la référence qui se lit en filigrane du titre de l'ouvrage, *Le Signifiant imaginaire* de Christian Metz³, suggère un déplacement fondé sur le postulat suivant : ce que la linguistique était à l'étude du cinéma dans les années 1970, la théorie du cinéma peut l'être aujourd'hui aux études vidéoludiques. Ce projet aurait pu relever du pari insensé mais, à force de nuances dans l'appréciation des phénomènes observés, de rigueur et d'ouverture dans l'élaboration des concepts et d'inventivité théorique, il a conduit ici, indéniablement, à toute une série de décroissements salutaires en termes disciplinaires et conceptuels – on pense notamment à des couples supposément opposés tels que ludologie vs narratologie, jouabilité vs position spectatorielle, *game* vs *play*, etc.

Si la caméra est « imaginaire », c'est, par-delà la référence metzienne, au sens où elle est abordée avant tout par Krichane comme un fait de discours, comme la manifestation d'un imaginaire cinématographique dont l'auteur montre, sur la base d'une étude de sources textuelles, qu'il s'efface progressivement au profit d'une appropriation spécifique par le champ vidéoludique, selon un phénomène de « remédiation » observé également à propos du dispositif télévisuel. Par ailleurs, cette caméra peut être dite « imaginaire » en raison de sa virtualité, puisque la captation n'est pas au principe de l'image, produite par une machine de calcul informatique. Enfin, l'auteur examine certaines figurations de la caméra au sein de la diégèse vidéoludique qui correspondent à un moment de transition ; on en revient alors au sens de Metz, où l'imaginaire est celui de la fiction.

Dans une perspective résolument intermédiaire, Krichane affirme la valeur heuristique du croisement entre cinéma et jeux vidéo, ainsi que la productivité actuelle des théories du cinéma, à une époque où, à l'intérieur du champ francophone des études cinématographiques, elles n'ont pas le vent en poupe (c'est l'avantage des productions moins légitimées culturellement que d'échapper au joug des lectures auteuristes et strictement esthétiques). Ainsi démontre-t-il combien le cinéma et les discours suscités par ce médium peuvent constituer un *bon objet* pour conceptualiser les jeux vidéo, et, inversement, combien l'étude des productions vidéoludiques contribue à penser le devenir contemporain des « images » à l'ère d'une *convergence* médiatique observable à tous les niveaux, que cela soit sur le plan technologique (le numérique comme dénominateur commun à tous les types d'images et à leurs modes de diffusion), esthétique (généralisation

de l'infographie, récit transmédiatique), social (pratiques collectives de l'échange en ligne) et industriel (primat de franchises qui subsument au sein d'un même monde fictionnel des contenus véhiculés par des productions tant filmiques que vidéoludiques).

Sans doute cinéma et jeu vidéo n'ont-ils jamais été aussi proches – jusqu'à se confondre au niveau de la représentation visuelle si l'on considère certaines pratiques du cinéma d'animation –, au gré d'un rapprochement progressif depuis le milieu des années 1990, c'est-à-dire à partir du moment où les moteurs graphiques ont permis de générer une représentation « photo-réaliste » grâce à la 3D polygonale, utilisée tant par les studios de développement de jeux qu'à Hollywood. Ce facteur technologique, Krichane l'aborde de manière très nuancée, sans téléologisme aucun, et en tenant compte du fait que ce type de représentations ne concerne pas l'intégralité des productions vidéoludiques.

Parler de la « caméra », c'est convoquer la notion de « point de vue », dont le présent ouvrage constitue, sans en avoir l'air, une sorte de traité. À cet égard, on peut dire, *mutatis mutandis*, que *La Caméra imaginaire* nous propose, à travers certaines considérations épistémologiques et une prise en compte de l'impact des discours sur la construction de la vision, comme un prolongement, à propos du XXI^e siècle, de *L'Art de l'observateur* défini par Jonathan Crary pour le XIX^e siècle⁴. En analysant l'architecture spatiale des mondes représentés dans les jeux vidéo, Krichane renoue par ailleurs avec les réflexions d'un Erwin Panofsky sur l'artificialité de la perspective linéaire⁵ ; il est vrai que, à l'instar de la perspective de jeux en 3D « isométrique » du début des années 1980, située aux antipodes de la conception albertienne de l'espace représenté, la diversité des modalités de figuration adoptées par les développeurs incite le chercheur à proposer un modèle souple, pensé comme une combinatoire de paramètres. Mais c'est surtout avec les théories cinématographiques du point de vue que l'auteur de *La Caméra imaginaire* instaure un dialogue en convoquant les modèles de François Jost et d'Edward Branigan qui intègrent, en sus des questions plus narratologiques de « focalisation », la dimension strictement perceptive. Notons que dans *L'Œil interminable*, Jacques Aumont disait vouloir « relier la description classique qui est donnée [du dispositif] à ce qui est [s]on objet principal : les avatars du regard et de sa mobilité à l'époque où s'élabore le cinéma⁶ ». Littéralement confronté à de tels « avatars », Krichane procède de même, en partant de l'époque d'apparition des jeux vidéo, dans la filiation, notamment, des considérations méthodologiques émises à propos du cinéma des premiers temps par Noël Burch ou André Gaudreault. Comparant le monde réel au cinéma, Albert Laffay disait du premier qu'« à chaque instant,

du nouveau peut survenir et changer le sens de ce qui a été », parce qu'il n'y a « aucun système clos [...], le monde demeure[ant] constamment ouvert » ; il optait là pour une formulation qui ne déparerait pas dans le descriptif d'un jeu vidéo précisément appelé « à monde ouvert » où priment les phénomènes d'émergence (dans l'illusion d'une absence de la clôture imposée par la programmation). À propos du second terme (le cinéma), Laffay poursuivait ainsi, en plaçant en position de sujet l'héroïne machinique du présent ouvrage : « Tandis que la caméra nous offre le pouvoir d'être constamment à la meilleure place⁷ ». En satisfaisant fantasmatiquement à l'un et à l'autre, les jeux vidéo, en particulier ceux qui proposent une représentation « photo-réaliste », favorisent la réactualisation de tels cadres d'intelligibilité issus du cinéma. C'est pourquoi la réflexion conduite par Krichane à propos des jeux vidéo s'avère en retour fort stimulante dans le champ des études cinématographiques, où la notion de « caméra » a occupé une place clé dans nombre de discours, notamment dans le contexte des débats des années 1970 autour des liens entre technique et idéologie, comme le constatait Jean-Louis Comolli :

Or, quand J.-P. Lebel critique les positions de Pleyner, celles de *Cinéthique* et les nôtres, s'employant à démonter « l'accusation » d'une « nature idéologique » du cinéma, me frappe qu'il choisisse, lui aussi, comme objet et figure régnante de sa démonstration, la caméra encore. [...] Une des premières remarques de Lebel, il est vrai, semble indiquer une gêne qui serait comme un symptôme de l'abus qu'il y a à faire de la caméra le point focal du débat : « Notons, dit-il, que le mot caméra ici [...] ne désigne pas seulement cet objet généralement noir connu sous le nom de caméra, mais l'ensemble du processus technique [...] qui engendre la reproduction mécanique de la réalité sous une forme "imaginaire" (au sens précis du mot⁸). »

Certes, à notre époque marquée par la « fin des idéologies » et une omniprésence de représentations « virtuelles » (mais néanmoins visibles !) dont on peine parfois à saisir la matérialité, le discours de *Cinéthique* ou des *Cahiers du Cinéma* peut sembler d'un autre temps. Il n'en demeure pas moins, comme le montre l'ouvrage de Krichane dans lequel, en quelque sorte, la problématique du contexte idéologique est remplacée par celle des cadres d'intelligibilité du médium vidéoludique, que la notion de « caméra » reste au cours des deux dernières décennies une « notion focale », tout en excédant, ici aussi, cet « objet noir » pour toucher à l'ensemble du processus de production et de réception. Nous sommes passés aujourd'hui à ces « boîtes noires » que sont les machines informatiques (en deçà de l'interface, les

algorithmes demeurent nimbés d'opacité pour l'utilisateur) mais, comme le montre Krichane, au niveau des représentations proposées aux usagers et de la manière de les percevoir, des généalogies se dessinent avec le cinéma, parallèlement à d'autres (voir en particulier ce qu'il dit des normes du dessin technique).

Si le terme « caméra » permet à l'auteur de dégager des caractéristiques emblématiques de l'institutionnalisation du champ vidéoludique, l'étude proposée ici permettrait aussi, réciproquement, d'observer les usages du terme à l'intérieur du champ du cinéma numérique, et même à penser certaines pratiques filmiques contemporaines à l'aune des modes de visualisation définis dans *La Caméra imaginaire*. À ce titre, les réflexions de Selim Krichane sur l'immersion dans un monde fictionnel font écho de manière productive aux hypothèses du premier volume que nous avons proposé dans la collection, *Cinéma, machine à mondes*, qui s'arrêtait délibérément au seuil du champ des études vidéoludiques. Le présent volume complète cette lacune en fournissant un apport décisif à la fois à la théorie du cinéma et à l'étude des jeux vidéo.

Je n'ai plus qu'à vous souhaiter une agréable lecture, entre progression et émergence...

Notes de la préface

- 1 À ce propos, voir la section « Les jeux vidéo “parlants” » de l'article de Germain LACASSE, Hubert SABINO et Gwenn SCHEPPLER, « Le doublage cinématographique et vidéoludique au Québec : théorie et histoire », *Décadrages*, n° 23-24, printemps 2013, p. 39-44.
- 2 Voir Matteo STEFANELLI, « Du “cinéma-centrisme” dans le champ de la bande dessinée. L'influence du cinéma sur la théorie et la pratique du 9^e Art », in Alain Boillat (dir.), *Les Cases à l'écran. Bande dessinée et cinéma en dialogue*, Genève, Georg, 2010, p. 283-302.
- 3 Pour un rapprochement plus explicite encore entre les travaux du sémiologue et les réflexions actuelles sur le numérique, voir Selim Krichane, « Cyber-Metz? The Notion of Code in the Writings of Christian Metz », in Margrit Tröhler et Guido Kirsten (dir.), *Christian Metz and the Codes of Cinema*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2018, p. 251-271.
- 4 Paru en français sous le titre *L'Art de l'observateur* aux éditions Jacqueline Chambon en 1994, quatre ans après sa parution aux MIT Press, l'ouvrage de Crary a connu récemment une nouvelle traduction dont le titre reprend quant à lui tous les termes du titre original : *Techniques de l'observateur. Vision et modernité au XIX^e siècle*, Bellevueaux, Editions Dehors, 2016. Rappelons que si Crary met l'accent sur l'abandon du modèle de vision de la *camera obscura* au cours de la première moitié du XIX^e siècle, il n'en parle pas moins, comme il l'explique d'entrée de jeu, à une époque qu'il considère comme le lieu d'une transformation majeure où, « avec la conception et l'animation assistées par ordinateur, l'holographie en images de synthèse, les simulateurs de vol, la robotique, la reconnaissance des formes, le suivi des rayons, le placage de texture, le motion control et les capteurs multisensoriels – pour ne citer que quelques-unes de ces nouvelles techniques –, la vision se retrouve située dans un univers coupé de l'observateur humain » (p.27).
- 5 Erwin PANOFSKY, *La Perspective comme forme symbolique*, Paris, Les Éditions de Minuit, 1976.
- 6 Jacques AUMONT, *L'Œil interminable. Cinéma et peinture*, Paris, Séguier, 1995, p. 53.
- 7 Albert LAFFAY, « Le récit, le monde et le cinéma », *Les Temps modernes*, n° 21, juin 1947, p. 1589-1590.
- 8 Jean-Louis COMOLLI, « Technique et idéologie. Caméra, perspective, profondeur de champ », *Cahiers du Cinéma*, n° 229, mai 1971, p. 7, repris in *id.*, *Cinéma contre spectacle*, Lagrasse, Verdier, 2009, p. 132.